



Corriente Alternativa

Escuela de diseño, arte y creatividad

PROGRAMA DE ESTUDIOS EN LA CARRERA PROFESIONAL DE ARTE VISUALES

“Introspección y resistencia en la era del ruido digital”

Respuesta artística y filosófica a una crisis contemporánea del alma

Trabajo de investigación para optar el grado académico de Bachiller en Artes Visuales

Alejandro Saco Vargas

(MI73827362)

Lima-Perú

2025

Índice

Resumen.....	4
Introducción.....	5
Capítulo 1. Marco teórico	
1.1 Martin Heidegger: La técnica como modo de revelar el mundo.....	8
1.2 Byung-Chul Han: La autoexplotación como nueva forma de control.....	10
1.3 Shoshana Zuboff: La economía que secuestra la experiencia.....	11
1.4 Donna Haraway: El ciborg como figura de resistencia blasfema.....	13
Capítulo 2. Análisis de referentes visuales	
2.1 Ryoji Ikeda.....	15
2.2 Nam June Paik.....	18
2.3 Trevor Paglen.....	21
2.4 Zdzisław Beksiński.....	24
2.5 H. R. Giger.....	26
Capítulo 3. Desarrollo del proyecto Metamorfosis	
3.1 Descripción del proceso.....	28
3.1.1 Metodología de producción.....	29
3.1.2 Análisis comparativo: ruinas arqueológicas y circuitos electrónicos.....	33
3.1.3 Referentes arqueológicos y tecnológicos.....	34
3.1.3.1 Sacsayhuamán (Cusco, Perú) / Placa base con socket central.....	34
3.1.3.2 Líneas de Nazca (Ica, Perú) / Diagrama de circuito impreso.....	36
3.1.3.3 Machu Picchu (Cusco, Perú) / Circuito integrado multicapa.....	38
3.1.3.4 Teotihuacán (México) / Bus de sistema con slots de expansión.....	40
3.2 Descripción y análisis de la obra Metamorfosis.....	41
3.3 La instalación y el montaje.....	44
Conclusiones.....	47
Bibliografía.....	49

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Ryoji Ikeda, Data.Space (2007).....	16
Figura 2. Ryoji Ikeda, Data.Tron (2007).....	17
Figura 3. Nam June Paik, TV Buddha (1974).....	19
Figura 4. Nam June Paik, Electronic Superhighway (1995).....	20
Figura 5. Trevor Paglen, Autonomy Cube (2014)	22
Figura 6. Trevor Paglen, Limit Telephotography.....	23
Figura 7. Zdzisław Beksiński, Serie Fantasía Distópica (1970–1990).....	25
Figura 8. HR Giger, Necronom IV (1976).....	27
Figura 10. Boceto de Metamorfosis	30
Figura 11. Boceto y Detalle de Ciborg	31
Figura 12. Boceto de Ruinas Fusionado con Cables Eléctricos	32
Figura 13. Sacsayhuamán (Cusco, Perú).....	34
Figura 14. Placa Base con Socket Central.....	35
Figura 15. Líneas de Nazca (Ica, Perú).....	36
Figura 16. Diagrama de Circuito Impreso.....	37
Figura 17. Machu Picchu (Cusco, Perú).....	38
Figura 18. Circuito Integrado Multicapa.....	39
Figura 19. Teotihuacán (México).....	40
Figura 20. Bus de Sistema con Slots de Expansión.....	41
Figura 21. Avance del Óleo sobre Lienzo	43
Figura 22. Propuesta de Instalación.....	44
Figura 23. Propuesta del Montaje.....	46

Resumen

Hablar de vida es hablar de biología y de la mano, tecnología, una dualidad que define nuestra era. La presente investigación aborda la relación entre tecnología digital, el ruido de la información y la posibilidad de introspección en el contexto contemporáneo. A partir de la observación del entorno urbano y digital, se analiza como la saturación constante de la fusión de estímulos visuales y sonoros afecta nuestra experiencia humana, en particular la atención, la percepción del tiempo y la relación de uno consigo mismo. Este estudio se sostiene en un marco teórico de carácter filosófico y crítico que permite comprender la tecnología no solo como una herramienta funcional, sino como un sistema que también ha estado estructurando la experiencia cotidiana, condicionándola en formas de control, agotamiento y alienación. Los pensadores seleccionados aportan herramientas conceptuales concretas para poder analizar el contexto actual, evitando una aproximación puramente espiritual o subjetiva a la problemática de la investigación.

Desde el ámbito de las artes visuales, con esta investigación propongo el arte como un espacio de mediación y resistencia frente al ruido digital contemporáneo. Con un análisis de referentes visuales y el desarrollo de una propuesta artística, explorando estrategias para generar una pausa reflexiva que pueda ser experimentada tanto por el artista como por el espectador, más allá de un conocimiento teórico previo.

Como resultado desarrollo el proyecto artístico “Metamorfosis”, que consiste en una pintura de gran formato y una instalación que integra elementos escultóricos y sonoros sutiles. La obra presenta una figura femenina ciborg sostenida por estructuras ancestrales, creando un dialogo visual entre cuerpo, tecnología y espiritualidad. Con la selección de la escala, los materiales y la disposición espacial busco generar una presencia física envolvente que produzca una experiencia introspectiva, invitando al espectador a detenerse y reflexionar en medio del entorno hiperconectado contemporáneo.

Palabras clave: Alienar, ciborg, equilibrar, experiencia, identidad, introspección.